【10】答疑汇总 04

Q
A
答疑汇总 VOL.04
下载科普：隐私、稳定与速度

又到了属于周二的答疑时间，这一周又收到了不少「孜孜不倦」的派友提出的问题，还有一些十分认真的评论，特别是 @暗樱花 同学的评论可以看出对生活中的下载已经十分了解了：

BT 由于海外服务器太远，（特色）海底光缆会出现几何式的信号衰减，导致 404 not found（大雾），所以 PT 是一个非常良好的解决方案，不过由于（特色）的上传下载的不对等，导致PT门槛太高了。

这两年稍微好点了，最低都有 4Mbps 的上传了，虽然是（特色）10.0.0.X 的。我家上个月都自动升级到 10Mbps 了，想起 ADSL 时代的 50K 的上传简直是。

老妈 QQ 空间上传几张照片我这边卡得网页都打不开。

（这里其实想请问下同样是满速上传，光纤即使是上传是时候也不会像ADSL那样完全无法接收数据了，虽然延迟会升高，但是游览网页之类的还是没问题，这是信号传输的介质

原理不同吗？）

Metalink 很棒的一个选择，可惜没推广开来。很看好以后的潜力。

UDP 第一次看到也是在迅雷里，虽然没去研究过他到底是干什么的，感谢科普，原来还在好奇这种 CS、LOL 这种对网络延迟要求很高的游戏是怎么做到如此跟手的。

最后瞎扯下，最近 IPV6 的消息也有眉目了，感觉到了那时候每个人都是点对点的静态 IP 地址。P2P，BT 等大有可为啊。游戏联机也不像现在这么难了。代价就是&*￥%就不是精确到街道了，而是直接精确到人了（滑稽）。